GD 2200, GD2300, GD2400 *RADIO COMMANDE*

Logiciel: V.1 Edition 07/00

Ce panneau est livré avec: Une antenne déjà vissée sur le dessus du panneau (la redresser).
Une console principale (1), gérant les sports et son boîtier déporté chrono/klaxon.
Une console secondaire (2) pour complément Basket. (ne sert pas pour les autres sports).
Un chargeur de Batterie. Trois cordons 230v
2 cordons gris de liaison pour raccordement des fautes sur le dessus du panneau mural . Et 2 mallettes .

Eventuellement : OPTION
Une console (3) règle des 24 secondes* (si vous avez acheté cette option).
Les cordons de synchronisation et 230v et une troisième mallette de rangement.

MISE EN SERVICE

Mettre sous tension, le panneau mural.
A la table de marque:
Brancher le boitier déporté Chrono/klaxon, à l'arrière de la console 1.
Brancher la console 2 à l'arrière de la console 1.
Brancher éventuellement la console 3, à l'arrière de la console 1, (si vous avez cette option.*)
* cette option correspond à la règle des 24 secondes pour le Basket.

Presser sur les touches ON -OFF des consoles. (Pression minimum 1 seconde)

L'écran affiche l'état des batteries, soit:
C = d, signifie: chargeur déconnecté. Et C = c, signifie: chargeur connecté.

BATT = en charge, signifie: batterie en cours de recharge.
BATT = en débit, signifie: la console fonctionne sur ses batteries.
BATT = fin de charge, signifie: les batteries sont complètement rechargées.

En mode Charge, un compteur indique le temps de charge. (> à 7h30 heures de charge consécutives sont nécessaires).
Les témoins* batterie signifient: clignote: coupure imminente < à 1 minute.

≤ à 50%.

≥ à 50% - 100%

*Attendre ≅ 20 secondes, la vérification de l'état de la batterie.

Recharge des consoles: Par précaution, vérifier l'état des batteries la veille des matchs.
Eteindre les consoles en pressant sur OFF.
Raccorder les consoles entre elles à l'aide des cordons fournis.
Raccorder le chargeur à l'arrière de la console 1.
Laisser en charge 7heures consécutives minimum (voir ci dessus) , et
l'autonomie sera alors de ≅ 24 heures en fonctionnement.
Il est possible de recharger les batteries en cours de match.
De préférence, laisser les batteries des consoles se décharger complètement avant une recharge ceci afin de prolonger leur durée de vie.

MISE EN GARDE : L'utilisation de pièces (chargeur, batteries, antenne, cordon) autres que celles fournies par *GRUNENWALD*® est formellement interdite.
En cas de non respect de cette clause, les éventuels dommages subit par le matériel ne seront en aucun cas pris en charge..

Notice *GRUNENWALD*® Reproduction interdite

GRUNENWALD ®
421 rue Marie Curie.
Zi les bruyères espace sud
01960 Peronnas.
tel: 04.74.47.95.05 . Fax. 04.74.47.15.89

PASSAGE ET PROGRAMMATION DU MODE HORLOGE *(SUR LA CONSOLE 1)*

Presser la touche HORLOGE / CLOCK représentée par 2 aiguilles.
L'écran affiche l'heure officielle.

REGLAGE DE L'HEURE:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE . Certaines touches du clavier sont munies d'un onglet avec un chiffre de 0 à 9 **dans le coin inférieur droit**, utiliser ces touches pour programmer le temps et transférer l'heure en pressant de nouveau sur la touche CORRECTION SELECTIVE.

Presser de nouveau sur la touche HORLOGE / CLOCK, pour revenir au mode match.

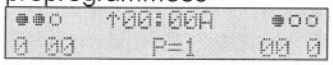
IMPERATIF : En fin de match, presser sur la touche HORLOGE / CLOCK , puis sur OFF pour passer le panneau en mode horloge.

CHOIX DU SPORT *(SUR LA CONSOLE 1)*

Presser sur SPORT?:

Le sport apparaît:
Presser sur les flèches haut/bas⇧⇩pour choisir le sport dans la liste.

Presser sur SPORT ? à nouveau pour commencer le match avec les valeurs de défaut préprogrammées



Programmation ou modification des valeurs de défaut : temps et paramètres:
1/Presser sur SPORT ?

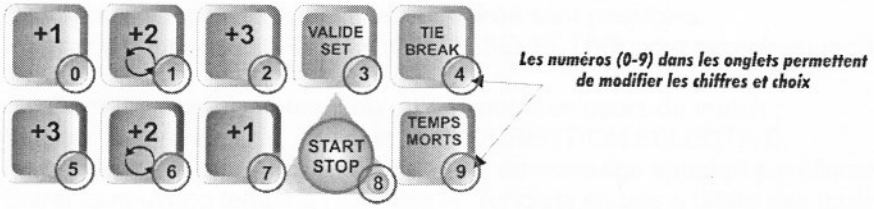
Le sport en cours apparaît.
2/Presser sur CHANGE MENU (VAL),

les menus apparaissent à l'écran.
Presser sur les flèches haut/bas⇧⇩pour passer au menu suivant (la valeur est validée).

☺ ***GRUNENWALD, VOUS PROPOSE LA METHODE DE PROGRAMMATION DIRECTE:***
Pour entrer un temps il suffit de taper sa valeur ex : 1245 pour 12'et 45sec
Certaines touches du clavier sont munies d'un onglet avec un chiffre de 0 à 9 dans le coin inférieur droit.
Les touches utilisables pour la programmation apparaissent entre crochets comme ceci :

[0 - 1] presser les touches 0 ou 1.

[0 - 9] presser les touches 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.



Reproduction interdite.

Démarrer le chronomètre avec START/ STOP.
Décompte au 1/10ème dans la dernière minute de jeu et arrêt automatique.
La période est incrémentée de 1 au début de chaque nouvelle période.

Signal sonore manuel: Presser su le temps nécessaire.

Marquage des points: Presser sur +1.

Marquage des prisons: Presser sur FAUTES.

Marquage des temps morts:
Presser sur TEMPS MORT, le chrono est stoppé, le décompte commence
Le témoin indicateur est positionné et clignote.

En fin de temps: Période / Prolongation:
Le chrono s'arrête et le signal sonore retentit.
Recharger le chrono avec la période de jeu, ou le temps de prolongation.
Presser sur PERIODE / PROLONGATION.
La lettre P apparaît, pour signifier le temps de prolongation
OU
Presser sur REPOS une ou deux fois pour choisir le temps de repos désiré.
et presser sur START pour démarrer le chrono.
Pour réafficher la durée du match : presser une fois sur PERIODE PROLONGATION

En fin de match:
Presser sur NOUVEAU MATCH pour effectuer une autre partie,
tout en conservant les paramètres que vous avez choisis.

Modifier la période:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, puis sur PERIODE / PROLONGATION.
Puis sur CORRECTION SELECTIVE.

Marquage divers: Presser sur +2.

Correction en cas d'erreur:
a) Annuler la dernière action avec la touche ↶,des appuis successifs sont possibles.

b) Annulation ou correction d'un affichage au choix:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, l'écran clignote.
Presser alors la touche désirée, la correction s'effectue .
Des appuis successifs sur la touche désirée sont possibles.

c) Correction ou ajustement du chronomètre en cours de match :
Stopper le chronomètre . Presser sur CORRECTION SELECTIVE
Presser sur une des touches Start / Stop, un message apparaît sur l'écran.

Entrer le nouveau temps à l'aide des N° (onglets en bas à droite des touches)
Et presser 2 fois sur CORRECTION SELECTIVE pour revenir en mode match.

FOOT EN SALLE

Démarrer le chronomètre avec START/ STOP.
Décompte au 1/10ème dans la dernière minute de jeu et arrêt automatique.
La période est incrémentée de 1 au début de chaque nouvelle période.

Signal sonore manuel: Presser su le temps nécessaire.

Marquage des points: Presser sur +1.

Marquage divers: Presser sur FAUTES.

En fin de temps: Période / Prolongation:
Le chrono s'arrête et le signal sonore retentit.
Recharger le chrono avec la période de jeu, ou le temps de prolongation.
Presser sur PERIODE / PROLONGATION.
La lettre P apparaît, pour signifier le temps de prolongation
OU
Presser sur REPOS une ou deux fois pour choisir le temps de repos désiré.
et presser sur START pour démarrer le chrono.
Pour réafficher la durée du match : presser une fois sur PERIODE PROLONGATION

En fin de match:
Presser sur NOUVEAU MATCH pour effectuer une autre partie,
tout en conservant les paramètres que vous avez choisis.

Modifier la période:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, puis sur PERIODE / PROLONGATION.
Puis sur CORRECTION SELECTIVE.

Correction en cas d'erreur:
a) Annuler la dernière action avec la touche ,des appuis successifs sont possibles.

b) Annulation ou correction d'un affichage au choix:
Presser sur CORRECTION SELECTIVE, l'écran clignote.
Presser alors la touche désirée, la correction s'effectue .
Des appuis successifs sur la touche désirée sont possibles.
Presser de nouveau sur CORRECTION SELECTIVE pour revenir au mode normal.

c) Correction ou ajustement du chronomètre en cours de match :
Stopper le chronomètre . Presser sur CORRECTION SELECTIVE
Presser sur une des touches Start / Stop, un message apparaît sur l'écran.
Entrer le nouveau temps à l'aide des N° (onglets en bas à droite des touches)